

Facultad de Bellas Artes

Grado en Bellas Artes

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :

**Procesos creativos de animación
(2025 - 2026)**

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Procesos creativos de animación	Código: 889610920
<ul style="list-style-type: none">- Centro: Facultad de Bellas Artes- Lugar de impartición: Facultad de Bellas Artes- Titulación: Grado en Bellas Artes- Plan de Estudios: 2021 (Publicado en pendiente)- Rama de conocimiento: Artes y Humanidades- Itinerario / Intensificación:- Departamento/s: Bellas Artes- Área/s de conocimiento: Dibujo- Curso: 3- Carácter: Optativa- Duración: Primer cuatrimestre- Créditos ECTS: 6,0- Modalidad de impartición: Presencial- Horario: Enlace al horario- Dirección web de la asignatura: http://www.campusvirtual.ull.es- Idioma: Castellano	

2. Requisitos de matrícula y calificación

No existen requisitos para cursar la asignatura.

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: MARIA DEL CARMEN REYES DUQUE
- Grupo: PA101
General <ul style="list-style-type: none">- Nombre: MARIA DEL CARMEN- Apellido: REYES DUQUE- Departamento: Bellas Artes- Área de conocimiento: Dibujo

<p>Contacto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teléfono 1: - Teléfono 2: - Correo electrónico: carreyes@ull.edu.es - Correo alternativo: - Web: http://www.campusvirtual.ull.es 						
Tutorías primer cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	13:30	14:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	
Todo el cuatrimestre		Miércoles	09:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	
Todo el cuatrimestre		Jueves	13:30	14:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	
<p>Observaciones: Las tutorías son presenciales en el Aula 3.19 de la Facultad de Bellas Artes, previa cita concertada 24 horas antes (contacto: carreyes@ull.edu.es). En casos puntuales se abrirá un enlace específico en [Google Meet].</p>						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	13:30	14:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	
Todo el cuatrimestre		Martes	11:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	
Todo el cuatrimestre		Miércoles	09:00	11:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	
Todo el cuatrimestre		Miércoles	13:30	14:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	
<p>Observaciones: Las tutorías son presenciales en el Aula 3.19 de la Facultad de Bellas Artes, previa cita concertada 24 horas antes (contacto: carreyes@ull.edu.es). En casos puntuales se abrirá un enlace específico en [Google Meet].</p>						

4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Mención en dibujo, ilustración y animación (ME)**
Perfil profesional: **Artista visual en diversas técnicas y medios creativos.**

5. Competencias

Mención de Dibujo, Ilustración Y Animación

CMD1 - Comprender de forma crítica la historia, teoría y discurso actual del dibujo, la ilustración y la animación.

CMD4 - Producir y relacionar ideas, identificar, interpretar y plantear problemas innovadores y pertinentes relacionados con la creación artística y visual en los ámbitos del dibujo, la ilustración o la animación.

CMD6 - Resolver problemas relacionados con la creación de dibujos, ilustraciones o animaciones mediante las metodologías y técnicas adecuadas.

CMD7 - Demostrar habilidades y destrezas técnicas e intelectuales para la creación artística de dibujos, ilustraciones y animaciones, así como otros productos visuales y culturales derivados.

Básicas

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Específicas

CE1 - Comprender de forma crítica la historia, teoría y discurso actual del arte.

CE4 - Producir y relacionar ideas, e identificar, interpretar y plantear problemas innovadores y pertinentes relacionados con la creación artística y visual.

CE6 - Resolver problemas relacionados con la creación de imágenes mediante las metodologías y técnicas adecuadas.

CE7 - Demostrar habilidades y destrezas técnicas e intelectuales para la creación de obras de arte y productos visuales y culturales.

CE12 - Analizar y evaluar el trabajo propio de creación y producción artística y visual, detectando fortalezas, dificultades, amenazas y oportunidades y adaptándolo, de manera consecuente, al contexto artístico y cultural.

CE13 - Plantear, planificar y organizar el trabajo de creación y producción artística y visual, tanto individualmente como en equipo.

6. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

INTRODUCCIÓN

-Preproducción, Producción y Postproducción.

-Acotar y Realizar.
-Metodología de la imagen animada para un corto de 3 mn.

Bloques Temáticos:

Tema 1.- ESTRUCTURA NARRATIVA

Cuestión 1.01 *Story Line*. Individual.

Cuestión 1.02 Escenario. Individual.

Cuestión 1.03 Biografías. Individual.

Cuestión 1.04 Sinopsis argumental. Individual.

Cuestión 1.05 Tratamiento argumental. Individual.

Cuestión 1.06 Guion fílmico. Individual.

Tema 2.- ESTRUCTURA GRÁFICO-PLÁSTICA I

Cuestión 2.01 Guion técnico B&N: Ideas y variables: Miniaturas [*thumbnails*]. Individual.

Cuestión 2.02 *Storyboard* B&N: Ideas y variables: Miniaturas [*thumbnails*]. Individual.

Cuestión 2.03 Fondos: Ideas y variables: Miniaturas [*thumbnails*]; Conceptuales [*layouts*] y Definitivos a color. Individual.

Cuestión 2.04 Personajes: Ideas y variables: Miniaturas [*thumbnails*]; Conceptuales [*layouts*] y Definitivos a color. Individual.

Tema 3.- ESTRUCTURA FÍLMICO-PLÁSTICA I

Cuestión 3.01 Animática B&N: Ideas y variables: Miniaturas [*thumbnail*]. Individual.

Actividades a desarrollar en otro idioma

Visualización de documentales específicos, de entrevistas, de secuencias y de cortos de autores significativos en (v.o.).
En los ejercicios específicos de [animáticas y animaciones] los diálogos en español se traducen al inglés y se añaden como subtítulos.

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Descripción

La metodología combina la teoría con la práctica. El carácter de esta disciplina presenta diferencias con otras ya que ocupa un limitado espacio en el plan docente, lo que obliga a fundamentarla en un modelo multidireccional que relaciona la teoría, el lenguaje, los procedimientos y la estética dentro de un marco totalizador. De esta manera, el alumnado adquiere un bagaje esencial amplio que le permite su posterior aplicación en las diferentes cuestiones que se presentan a lo largo del curso académico. La asignatura se desarrolla siguiendo 3 vertientes esenciales:

-Las clases teóricas no deben entenderse únicamente desde el punto de vista expositivo, sino como una interacción con el alumnado a través de la participación abierta, de comentarios, de preguntas en las que se cuestionen métodos y si es preciso se pongan en tela de juicio determinadas hipótesis, puntos de vista o las posibles maneras de resolver las cuestiones planteadas.

-Las actividades prácticas giran alrededor de una serie de cuestiones, el alumnado debe plantear posibles caminos para su resolución. Para ello, se pretende crear un clima de confianza y seguridad necesario para recoger la información plástica más comprometida y relevante. Favorecer el diálogo, la discusión, la búsqueda y el análisis para activar el pensamiento para

comprender y valorar las diferentes interpretaciones y provocar su iniciativa, su reformulación y reconducir su desarrollo. En todo momento se informa de sus logros. El alumnado propone y decide la elección del cómo lograr los objetivos a cumplir. Es una enseñanza continua, presencial ya sea en el aula o de modo virtual e individualizada, aunque se incluyen actividades en grupo, siempre que lo requieran los objetivos de las cuestiones propuestas. El volumen de trabajo es personal y paulatino.

-El papel del profesorado es el de conducir el medio de enseñanza, dirigir el uso de los recursos disponibles y coordinar la información. Se fomenta el proyecto personal para el desarrollo de sus particulares propósitos, lo que posibilita la obtención de nuevas metas. El material bibliográfico, gráfico y audiovisual empleado se abre a múltiples campos, se fundamenta en los especialistas, en la exposición personal y en el contacto directo con materiales originales e inéditos, bocetos, manuscritos, incunables o primeras ediciones, facsímiles, pruebas de artistas para poder ampliar algunas cuestiones concretas. El seguimiento de cada uno de los trabajos se hace de manera continua, presencial ya sea en el aula o de modo virtual e individualizada.

El alumnado no podrá hacer uso de la inteligencia artificial (IA) en la asignatura. Se trata de promover la integridad académica y asegurar que el alumnado desarrolle sus habilidades de manera adecuada, fomentando la transparencia y la ética en el uso de tecnologías emergentes como la IA [véase Artículo 7, Apartado 7.1 Instrucción para la elaboración, aprobación y publicación de las guías docentes].

En caso de situaciones de riesgo declaradas oficialmente, la programación y realización de actividades docentes se modificarán de acuerdo con lo previsto en el Plan específico de actuaciones del centro.

Todo el material se desarrolla con el previo visto bueno del profesorado, paso a paso y cada semana se presenta en formato digital [JPG o MP4] debidamente montados, sonorizados y con sus respectivos títulos de crédito identificativos y enviados [Google Drive] al correo electrónico: carreyes@ull.edu.es

Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases teóricas y análisis de casos	10,00	0,00	10,0	[CB2], [CB5], [CE6], [CE7], [CE12], [CE13], [CB3], [CE4], [CMD6], [CE1], [CMD1], [CMD4], [CMD7]
Clases prácticas	50,00	0,00	50,0	[CB2], [CB5], [CE6], [CE7], [CE12], [CE13], [CB3], [CE4], [CMD6], [CE1], [CMD1], [CMD4], [CMD7]
Trabajo autónomo, prácticas de taller o proyectos de creación	0,00	90,00	90,0	[CB2], [CB5], [CE6], [CE7], [CE12], [CE13], [CB3], [CE4], [CMD6], [CE1], [CMD1], [CMD4], [CMD7]
Total horas	60,00	90,00	150,00	

Total ECTS	6,00	
------------	------	--

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

- BACHELARD, Gastón (1997) La poética de la ensoñación. Fondo de Cultura Económica, México.
- BACHELARD, Gastón (2002) La poética del espacio. Fondo de Cultura Económica, Argentina.
- CAMPBELL, Joseph (1972) El héroe de las mil caras. Fondo de Cultura Económica, México.
- CAMPBELL, Joseph (1991) El poder del mito. Emecé, Barcelona.
- REYES, María del Carmen (2007) Nada en el silencio. Tiempo abolido. (4 cd y 2 dvd) Reyes ISBN 97884-811-8166-7, Santa Cruz de Tenerife.
- REYES, María del Carmen y otros (1999) Cómic, animación y metodología del sentido. DL: TF-2079-99, Santa Cruz de Tenerife.

Bibliografía Complementaria

- ARNHEIM, Rudolf (1986) El cine como arte. Paidós, Barcelona.
- AUMONT, Jacques y MARIE, Michel (1990) Análisis del film. Paidós, Barcelona.
- BLOCK, Bruce (2008) Narrativa visual. Creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales. Omega, Barcelona.
- CALVO, Concepción (2008) Distribución y lanzamiento de una película. Zumaque, Jaén.
- CASETTI, Francesco y CHIO, Federico (2007) Cómo analizar un film. Paidós, Barcelona.
- DAVIS, Flora (1989) La comunicación no verbal. Alianza, Madrid.
- DELEUZE, Gilles (1984) La imagen-movimiento. Paidós, Barcelona.
- DELEUZE, Gilles (1987) La imagen-tiempo. Paidós, Barcelona.
- FEYERABEND, F. Volker (2012) Accesorios de moda. Plantillas. Gustavo Gili, Barcelona.
- FUKAI, Akiko (2009) Moda. La colección del Instituto de la Indumentaria de Kioto. (2 vol) Taschen, Madrid.
- GARCÍA, Jesús (1993) Narrativa Audiovisual. Cátedra, Madrid.
- HETHMON, Robert H. (1986) El método del Actors Studio. Fundamentos, Madrid.

- JEFFREY, Ian (2009) Cómo leer la fotografía. Entender y disfrutar los grandes fotógrafos, de Stieglitz a Doisneau. Electa, Barcelona.
- KATZ, Steven D. (2000) Plano a plano. De la idea a la pantalla. Plot, Madrid.
- McGRATH, Declan (2001) Montaje & postproducción. Océano, Barcelona.
- MEYER, F.S. (1929) Manual de ornamentación. Gustavo Gili, Barcelona.
- NADOOLMAN, Deborah (2003) Diseñadores de vestuario. Cine. Océano, Barcelona.
- POYATOS, Fernando (1994) La comunicación no verbal. Istmos, Madrid.
- RACINET, Auguste (2009) The costume history. Taschen, Madrid.
- RACINET, Auguste y BATTERHAM, David (2009) The world of ornament. Taschen, Madrid.
- RAMÍREZ, Juan Antonio (1993) La arquitectura en el cine. Alianza, Madrid.
- REISZ, Karel (1990) Técnicas del montaje cinematográfico. Taurus, Madrid.
- RIZZO, Michael (2007) Manual de dirección artística cinematográfica. Omega, Barcelona.
- SANGRO, Pedro y HUERTA, Miguel (eds.) (2007) El personaje en el cine. Del papel a la pantalla. Calamar. Madrid.
- SEGAR, Linda (2000) Cómo crear personajes inolvidables... Paidós, Barcelona.
- STAEHLIN, Carlos María (1966) Teoría del cine. Razón, Madrid.
- STANISLAVSKY, Konstantin (1954) Mi vida en el arte. Diáspora, Buenos Aires.
- STANISLAVSKY, Konstantin (1988) La construcción del personaje. Alianza, Madrid.
- TARKOVSKI, Andrei (2008) Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine. Rialp, Madrid.
- THOMPSON, Roy (2000) Manual del montaje: Gramática del montaje cinematográfico. Plot, Madrid.
- VIGUÉ, Jordi (2002) El vestido. Atlas ilustrado. Susaeta, Madrid.
- ZUNZUNEGUI, Santos (1985) Mirar la imagen. UPV. Vizcaya.
- ZUNZUNEGUI, Santos (1989) Pensar la imagen. Cátedra, Madrid.
- ZUNZUNEGUI, Santos (2008) La mirada plural. Cátedra, Madrid.

Otros Recursos

www.vimeo.com

9. Sistema de evaluación y calificación

Descripción

Esta asignatura se evalúa por evaluación continua, presencial ya sea en el aula o de modo virtual e individualizada, por lo cual se debe cumplir los requisitos establecidos. Los contenidos eminentemente prácticos sólo pueden realizarse durante el periodo lectivo asignado, por lo que, sólo pueden evaluarse por evaluación continua [véase Capítulo III; Artículo 4; Apartado 10 del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna].

En la segunda convocatoria, el alumnado que haya concurrido en primera convocatoria por evaluación continua y no haya superado la asignatura, podrá optar por recuperar las actividades de evaluación continua que no se hayan superado en primera convocatoria.

EL QUÉ EVALUAR:

- De obligado cumplimiento [nota]: Conocimientos y conceptos relacionados directamente con los contenidos planteados a lo largo del curso.
- Deseables [+]: Desarrollo de actitudes y aptitudes en relación con la autoexpresión, el descubrimiento personal, el espíritu crítico y el pensamiento creador.
- Destacables [^]: Aplicación de los conocimientos adquiridos, la versatilidad en las propuestas, alto nivel de compromiso y de autoexigencia.

EL CÓMO EVALUAR:

La evaluación es continua, presencial ya sea en el aula o de modo virtual e individualizada. Se verifica objetivamente la asistencia por medio del control de firmas [transcurridos 5 mn. de cortesía] ya sea antes, durante o / y después de la clase. En cada clase se deben entregar los trabajos basados en las cuestiones propuestas relacionadas con los contenidos de los bloques temáticos de la asignatura, en un plazo de 1 ó 2 semana se comentan [según el número de alumnado] y se especifican los resultados obtenidos públicamente en el correspondiente control de seguimiento bajo firma.

La EVALUACIÓN CONTINUA constará de 10 entregas con una ponderación sobre la nota del 10% c/u. Se hace media entre los ejercicios realizados.

En el caso que se detecte y se pruebe que el alumnado comete plagio fehaciente por el empleo de medios ilícitos o fraudulentos, se aplica el Artículo 7, Apartado 3 y el Artículo 11, Apartado 1 dentro del Capítulo III del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna.

EL CUÁNDO EVALUAR:

Se desarrolla en cada clase, cada ejercicio precisa de un seguimiento continuo, presencial e individualizado, por lo que el alumnado conoce el resultado inmediatamente y queda registrado en la hoja de asistencia que diariamente firma. Se considera que el alumnado se presenta a la asignatura desde el momento en que entrega el 50% de los ejercicios.

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
----------------	--------------	-----------	-------------

Trabajos y proyectos	[CB2], [CB5], [CE6], [CE7], [CE12], [CE13], [CB3], [CE4], [CMD6], [CE1], [CMD1], [CMD4], [CMD7]	Nivel de correspondencia con el trabajo propuesto según los ítems de aplicación.	100,00 %
----------------------	---	---	----------

10. Resultados de Aprendizaje

El alumnado será capaz de:

1. Recordar, describir y emplear los términos, conceptos teóricos y discursos relativos a los procesos creativos en animación.
2. Producir y conectar ideas, e identificar y plantear soluciones innovadoras y pertinentes relacionadas con la gestión y producción de procesos de animación.
3. Producir de manera creativa animaciones en el marco de procesos de creación artística mediante la aplicación de recursos, habilidades y destrezas de nivel medio.
4. Identificar, describir y aplicar las metodologías y recursos de la animación a la resolución de problemas relacionados con los procesos creativos en su campo de estudio.
5. Identificar y planificar las fases del proceso de creación artística en el campo de la animación
6. Analizar y evaluar el trabajo propio empleando los conceptos propios de la animación, detectando fortalezas, dificultades, amenazas y oportunidades y adaptándolo, de manera consecuente, al contexto artístico y cultural propio de la animación.
7. Reunir y manejar datos relevantes dentro del ámbito de la animación para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

11. Cronograma / calendario de la asignatura

Descripción

La organización de esta asignatura tiene en cuenta los factores que configuran la realidad formativa derivados tanto de la propia dinámica de la materia como del nivel general del curso.

Las fechas de entrega de los ejercicios: de aquellos que se desarrollan en el aula, su entrega se realiza al final de la clase y aquellos trabajos que definen procesos, su entrega se aproxima a 2 semanas.

Primer cuatrimestre

Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:	Introducción Tema 1 Estructura Narrativa	Introducción Tema 1 Estructura Narrativa 1.01 Story Line por ordenador. Individual. -Ideas <i>StoryLine</i> . Individual.	2.00	5.00	7.00
Semana 2:		1.02 Descripción Escenario por ordenador. Individual. -Ideas Escenario y Objetos. Individual.	2.00	5.00	7.00
Semana 3:		1.03 Biografías Personajes por ordenador. Individual. -Ideas Personajes. Individual.	4.00	5.00	9.00
Semana 4:		1.04 Sinopsis argumental por ordenador. Individual. -Ideas Sinopsis. Individual.	4.00	5.00	9.00
Semana 5:		1.05 Tratamiento argumental por ordenador. Individual. -Ideas Tratamiento. Individual.	4.00	5.00	9.00
Semana 6:		1.06 Guion fílmico por ordenador. Individual.	4.00	5.00	9.00
Semana 7:	Tema 2 Estructura Gráfico-Plástica I	Tema 2 Estructura Gráfico-Plástica I 2.01 Guion técnico B&N miniaturas [<i>thumbnails</i>] en jpg. Individual.	4.00	5.00	9.00
Semana 8:		2.02 Storyboard B&N miniaturas [<i>thumbnails</i>] en jpg. Individual.	4.00	5.00	9.00
Semana 9:		-Desarrollo.	4.00	5.00	9.00
Semana 10:	Tema 3 Estructura Fílmico-Plástica I	Tema 3 Estructura Fílmico-Plástica I 3.01 Animática B&N . Individual.	4.00	5.00	9.00
Semana 11:	Tema 2 Estructura Gráfico-Plástica I	Tema 2 Estructura Gráfico-Plástica I 2.03 Fondos Color . Individual. 2.03a Desarrollo Fondos Color Perspectivas Conceptuales Color [<i>layouts</i>]. Individual. 2.03b Desarrollo Fondos Color Materiales Conceptuales Color [<i>layouts</i>]. Individual. 2.03c Desarrollo Fondos Color Iluminación Conceptuales Color [<i>layouts</i>]. Individual.	4.00	5.00	9.00

Semana 12:		2.03d Definitivos Fondos Color Planta / Alzado / Perfil en jpg. Individual. 2.03e Definitivos Fondos Color en Perspectiva y Carta de Colores en jpg. Individual.	4.00	5.00	9.00
Semana 13:		2.04 Personajes Color . Individual. 2.04a Desarrollo Personajes Color [<i>model sheet</i>] Sistema Construcciones Internas con cambios de Proporciones Generales (cuerpo entero y desnudo) en acción. Conceptuales Color [<i>layouts</i>]. Individual. 2.04b Desarrollo Personajes Color [<i>model sheet</i>] Expresiones integradas en las acciones (cuerpo entero y desnudo) Conceptuales Color [<i>layouts</i>]. Individual.	4.00	5.00	9.00
Semana 14:		2.04c Desarrollo Personajes Color [<i>model sheet</i>] Actitudes integradas en las acciones (cuerpo entero y desnudo) Conceptuales Color [<i>layouts</i>]. Individual. 2.04d Desarrollo Personaje [<i>model sheet</i>] Siluetas para la Puesta en Escena [<i>staging</i>] en acción (cuerpo entero y desnudo) Conceptuales Color [<i>layouts</i>]. Individual.	2.00	5.00	7.00
Semana 15:	Comentario general e individualizado del curso		4.00	15.00	19.00
Semana 16 a 18:			6.00	5.00	11.00
Total			60.00	90.00	150.00